

CIÊNCIAS HUMANAS: ATUALIZAÇÃO DE ÁREA

JANEIRO E
FEVEREIRO
DE 2023



CIÊNCIAS HUMANAS



LIVROS ACADÊMICOS
NÚCLEO DO CONHECIMENTO

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/1609

C569c

Ciências Humanas: Atualização de Área - janeiro e fevereiro de 2023 [recurso eletrônico] / Organizadores Carla Viana Dendasck, [et al.]. – 1.ed. -- São Paulo: CPDT, 2023.

Vários autores

Formato: ePUB

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-996464-5-4

1. Ciências Humanas 2. Atualização de Área 3. I. Dendasck, Carla Viana.

CDD: 370

CDU: 37

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2136

EDITORIAL

Diretor-Presidente

Profa. Dra. Carla Viana Dendasck

Organizadores

Carla Viana Dendasck

Anísio Francisco Soares

Cláudio Alberto Gellis de Mattos Dias

Americo Junior Nunes Da Silva

Michele Aparecida Cerqueira Rodrigues

Lucianne Oliveira Monteiro Andrade

Tammy Andrade Motta

Ezequiel Martins Ferreira

Bruno Marcos Nunes Cosmo

Denilson Carlos Ferreira Lopes

Silvane Marcela Mazur

Jose Raimundo Evangelista Da Costa

Tatiana Cristina Vasconcelos

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Hugo Jose Coelho Corrêa De Azevedo

Mesa Editorial

Adam Benedito do Carmo de Sousa

Universidade Federal do Amapá – UNIFAP

Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira

Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR

Alfredo Cesar Antunes

Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG

Anísio Francisco Soares

Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE

Américo Junior Nunes da Silva

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Andreia Bulaty

Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR

António José Alexandre

Instituto superior politécnico Nelson Mandela – (ISPNM – Luanda – Angola)

Antonio Luiz da Silva

Fundação Centro Integrado de Apoio ao Portador de Deficiência – FUNAD e Instituto dos Cegos da Paraíba – Adalgisa Cunha – ICPAC

Antonio Renaldo Gomes Pereira

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Arlindo Nascimento Rocha

Controladoria Geral do Município de Niterói – CGM

Bruno Marcos Nunes Cosmo

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Cláudio Alberto Gellis de Mattos Dias

Instituto Federal do Amapá – IFAP

Denilson Carlos Ferreira Lopes

Academia da Força Aérea – AFA

Eliane Silva Souza

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Ezequiel Martins Ferreira

Universidade Federal de Goiás – UFG

Fábio Peron Carballo

Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG

Fabio Rodrigo Ferreira Gomes

Centro Universitário Ítalo brasileiro e Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Filomena Luciene Cordeiro Reis

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes e Centro
Universitário Funorte

Flavia Piccinin Paz Gubert

Faculdade Educacional de Medianeira – UDC e Faculdade de Ensino
Superior de Marechal Candido Rondon – ISEPE

Hugo José Coelho Corrêa de Azevedo

Fundação Oswaldo Cruz – FOICRUZ

Jose Carlos de Abreu Amorim

José Raimundo Evangelista da Costa

Universidade Paulista – UNIP

Josué Ribeiro da Silva Nunes

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Letícia Ferreira Frigo

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

Liana Barcelos Porto

Universidade Federal de Pelotas – UFPel

Lucianne Oliveira Monteiro Andrade

Instituto Federal Goiano – IFGoiano

Magno Fernando Almeida Nazaré

Instituto Federal do Maranhão – IFMA e Secretaria de Educação de
Carutapera – MA

Marcel Alcleante Alexandre de Sousa

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Marcelo Hamilton Sbarra

Programa de Pós-graduação em arquitetura da UFRJ – PROARQ,
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAU da Universidade
Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Marcio Hollosi

Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP

Maria do Rosário de Fátima Brandão de Amorim

Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE

Maria Luzinete Alves Vanzeler

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Michele Aparecida Cerqueira Rodrigues

Logos University International – UNILOGOS

Michell Pedruzzi Mendes Araújo

Universidade Federal de Goiás – UFG

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Nasson Delgado de Arruda – Instituto Federal do Mato Grosso

IFMT

Ruy Ferreira da Silva

Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales – UCES,
Universidade Federal do Norte do Tocantins – UFNT e Hospital
Universitário da Universidade Federal do Norte do Tocantins – HU-
UFNT

Santiago Andrade Vasconcelos

Universidade Federal de Campina Grande – UFCG

Silvana Schimanski

Universidade Federal de Pelotas – UFPEL

Silvane Marcela Mazur

Grupo de Pesquisa Multidisciplinar em Ensino (GPEMEN) da
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) e Universidade
Nove de Julho (UNINOVE)

Tammy Andrade Motta

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

Tatiana Cristina Vasconcelos

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

Walber Gonçalves de Souza

Centro Universitário de Caratinga – UNEC

Wenis Vargas de Carvalho

Universidade Estadual de Santa Catarina – UDESC

Assistentes

Sara Stefanie de Oliveira

Ayla Beatriz Viana Lino Dendasck

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2142

SUMÁRIO

1. A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO NA CONSTRUÇÃO DO SABER MODERNO

Cleiber Marques Vieira

2. O ESVAZIAMENTO POLÍTICO-CURRICULAR E A EMERGÊNCIA DA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA PARA A SALA DE AULA

Brenno Gomes de Barros
Hugo José Coelho Corrêa de Azevedo

3. DESAFIOS A SEREM VENCIDOS PELO DOCENTE DO SÉCULO XXI

Neuza Siqueira de Souza
Victor Gonçalves Gloria Freitas
Luciane Medeiros de Souza Conrado

4. REGULAMENTOS DA INSTRUÇÃO PÚBLICA E AS NORMATIZAÇÕES PARA OS PROFESSORES NO PERÍODO DO ACRE DEPARTAMENTAL

Laís Souza da Costa
Genylton Odilon Rêgo da Rocha

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2145

5. A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA COMO EIXO ARTICULADOR NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: AMPLIANDO O OLHAR ACERCA DAS PRÁTICAS DE UM LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

Américo Junior Nunes da Silva

6. CELULARES EM SALA DE AULA FACILITAM A APRENDIZAGEM?

*Charles dos Santos Barros
Suelen dos Santos Barros*

7. A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

*Fernanda Bordini Manenti de Jesus
Ana Paula de Carvalho Fernandes Colombo
Keity Bordignon Rocha Dutra
Sawana Araújo Lopes*

8. INCLUSÃO NO CONTEXTO ESCOLAR: DESAFIOS, LIMITES E PERSPECTIVAS

Adam Benedito Do Carmo De Sousa

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2145

9. A COMUNICAÇÃO APOIADA NA PSICOLOGIA SOCIAL PARA CONTEMPLAR A DIVERSIDADE: UMA SÍNTESE

Michele Aparecida Cerqueira Rodrigues

10. MEMÓRIAS E HISTÓRIAS DE VIDA: POSSÍVEIS PESQUISAS E ESTUDOS ACADÊMICOS E CIENTÍFICOS NAS CIÊNCIAS HUMANAS

*Filomena Luciene Cordeiro Reis
Wenceslau Gonçalves Neto*

11. CONTRIBUIÇÕES DA ANTROPOLOGIA PARA A CONSTRUÇÃO DOS SABERES NA DISCIPLINA DE ENSINO RELIGIOSO

*Antonio Renaldo Gomes Pereira
Antonio George Lopes Paulino*

12. EXCLUSÃO/INCLUSÃO SOCIAL: REFLEXÕES NA PERSPECTIVA DA SOCIEDADE CAPITALISTA E DO PAPEL DO ESTADO

*Tatiana Cristina Vasconcelos
Joselito Santos
Thayná Souto Batista*

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2145

APRESENTAÇÃO

As Ciências Humanas desempenham um papel fundamental na compreensão da cultura, política, história, comportamento humano, dentre outros setores sociais. Sendo assim, auxiliam na visão e compreensão de mundo que temos enquanto cidadãos.

Diante disso, o convidamos para a leitura deste E-book com o foco para as Ciências Humanas e suas relações com as pesquisas acadêmicas.

Portanto, se você é um pesquisador, estudante, professor, ou amante das Ciências Humanas, este E-book é especialmente feito para você! Nele, você terá acesso atualizado às pesquisas acadêmicas da área, e profundas reflexões necessárias para o nosso século XXI.

Os capítulos presentes nesse E-book são produções inéditas de pesquisadores provindos das diversas áreas das humanidades, como a Educação, História, Filosofia, dentre outras. Servindo assim, para futuras pesquisas e acervos teóricos, podendo o leitor utilizar como referência na construção de artigos, monografias, dissertações e teses.

Boa Leitura!

Me. Hugo José Coelho Corrêa de Azevedo

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2147

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-humanas/ciencias-humanas-jan-fev-2023>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2147

7. A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Fernanda Bordini Manenti de Jesus ¹
Ana Paula de Carvalho Fernandes Colombo ²
Keity Bordignon Rocha Dutra ³
Sawana Araújo Lopes ⁴

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/1711

INTRODUÇÃO

A gamificação é uma metodologia de ensino que tem se mostrado cada vez mais eficaz na educação. Ela consiste em utilizar jogos, como desafios, recompensas e competição, para motivar e engajar os estudantes no processo de aprendizagem.

Este recurso tem se mostrado particularmente útil nas aulas de língua portuguesa, pois permite desenvolver habilidades de leitura, escrita, oralidade e gramática de forma lúdica e interativa.

Neste texto, vamos explorar sobre como a gamificação pode ser usada como um recurso de ensino, como prática metodológica nas aulas de língua portuguesa e suas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O principal objetivo da gamificação é tornar o processo de aprendizagem mais divertido e engajador para os estudantes. Ao usar jogos e desafios, os professores podem motivar os estudantes a participarem ativamente no processo de aprendizagem.

De acordo com Caimi (2007, p. 19):

Os alunos reivindicam um ensino mais significativo, articulado com sua experiência cotidiana, um professor “legal”, “amigo”, menos autoritário, que lhes exija menos esforço de memorização e que faça da aula um momento agradável.

Nota-se, portanto, que os estudantes buscam por uma educação que os desafie e os mantenha interessados, e que seja ativa e envolvente, incentivando-os a participar ativamente no processo de aprendizagem. A gamificação, por sua vez, atende a essas necessidades, proporcionando uma experiência de aprendizado única e poderosa, que os ajuda a alcançar seus objetivos de forma divertida e desafiante.

Outra vantagem da gamificação, como recurso metodológico, é que ela permite ao professor avaliar o progresso dos estudantes de forma mais precisa, objetiva, enfatizando as habilidades e superação dos desafios.

A gamificação permite aos professores utilizar técnicas lúdicas para identificar as dificuldades individuais de seus estudantes e ajustar sua metodologia de ensino para atender às necessidades

específicas de cada um. Ao utilizar jogos e desafios, os professores podem tornar o processo de aprendizagem mais efetivo e personalizado, o que contribui para o sucesso dos alunos na aquisição de conhecimento e habilidades.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, (BRASIL, 2017, p. 17), o professor pode selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas com a finalidade de promover a aprendizagem.

A gamificação no ambiente de ensino oferece uma ampla gama de possibilidades de aprendizagens ativas, assimilação de conteúdo para os estudantes. Ela permite que eles imaginem, criem, explorem, testem e arquitetem conceitos, tudo isso de maneira colaborativa.

Soares (2021, p. 96) afirma que: “Imaginar, criar, explorar, testar, arquitetar e explorar uns com os outros. Essas possibilidades estão garantidas com a gamificação em sala de aula”.

Essa abordagem gamificada não apenas torna o processo de aprendizagem mais interessante, mas também permite aos estudantes desenvolver habilidades valiosas, como trabalho em equipe, resolução de problemas, pensamento crítico e criativo. Além disso, incentiva a participação ativa dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem, tornando-os mais autônomos, engajados e comprometidos com o conhecimento.

A aplicação da gamificação nas aulas de língua portuguesa é uma abordagem inovadora que tem sido reconhecida por seu potencial para melhorar a motivação e envolvimento dos estudantes. Com seu

uso na sala de aula, o professor pode adaptar o ensino de forma personalizada, aumentando a eficiência do processo educacional. Ao tornar as atividades mais divertidas e desafiadoras, a gamificação contribui para aprimorar a compreensão e a capacidade de expressão dos estudantes, facilitando o aprendizado de uma língua complexa como o português.

Vygotsky (1998) argumentava a favor do emprego de jogos regulamentados no âmbito escolar, sustentando que essas atividades são capazes de desestabilizar o nível de desenvolvimento potencial da criança durante sua interação com situações lúdicas. O uso de brincadeiras reguladas por regras no contexto escolar é visto como uma forma de estimular o potencial de desenvolvimento da criança, pois ela tem a oportunidade de experimentar cenários imaginários que não são viáveis na vida real.

A teoria de Vygotsky, embora não tenha mencionado especificamente sobre jogos e gamificação, oferece uma reflexão valiosa sobre o impacto desses recursos no processo de aprendizagem. Apesar de ter sido escrito em uma época antes da popularização dos jogos e da gamificação, as teorias de Vygotsky ainda são relevantes e fazem reflexões sobre os efeitos da inclusão destes elementos nos processos de ensino e aprendizagem atuais.

A gamificação é um dos exemplos de metodologia ativa que pode e deve ser usada em sala de aula para ensinar regras ortográficas, gramaticais e sintáticas, exemplos de conjugação de verbos, estruturação de frases, entre outros. Também é possível adicionar

desafios para desenvolver a capacidade de compreensão e interpretação de textos e formação de opinião.

Pode-se citar também, como exemplos de atividades gamificadas, o uso de jogos de tabuleiro, desafios de escrita criativa, aplicativos educacionais, e criação de histórias em grupo. Essas atividades podem ajudar os estudantes a se envolver mais com o conteúdo, aumentar a confiança e a motivação, e até mesmo melhorar as habilidades de leitura, escrita e comunicação.

Além disso, a gamificação pode ser usada para ensinar habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração, habilidades consideradas fundamentais para o mundo atual.

Existem várias formas de se utilizar a gamificação nas aulas de língua portuguesa, algumas delas são:

- Criar desafios de escrita criativa, como histórias em quadrinhos, poemas ou contos, e premiar os melhores trabalhos com medalhas ou recompensas virtuais;
- Utilizar jogos de tabuleiro ou cartas para ensinar gramática e vocabulário, como o jogo da memória ou o jogo das palavras cruzadas;
- Criar competições entre os estudantes para ver quem consegue escrever o melhor texto ou quem acerta mais questões de gramática;
- Utilizar aplicativos e jogos educativos para praticar a leitura e a escrita.

- Criar avatar dos estudantes para a produção textual com o gênero Biografia.

Abrantes (2018, p. 23) afirma que “a Gamificação é uma forma de tornar o ensino mais atrativo e engajador para os alunos, permitindo que eles desenvolvam habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico”.

É importante destacar que a gamificação é uma ferramenta complementar que pode ajudar a melhorar a motivação e o engajamento dos estudantes na produção de seu conhecimento.

Precisa-se ter cuidado para não exagerar na utilização de jogos e atividades lúdicas, já que eles devem ser utilizados como meio para atingir objetivos educacionais e não como fim em si mesmo.

Soares (2021, p. 97) enfatiza que “Com intencionalidade pedagógica bem definida, os professores delimitam os objetivos de aprendizagem do jogo e, a partir daí, trabalham-se os conteúdos obrigatórios”. Portanto, deve-se levar em conta, que as aulas planejadas com jogos, precisam ter intencionalidade, precisam ser organizadas visando o aprendizado dos estudantes, suprimindo as necessidades das dificuldades encontradas.

O uso da gamificação na sala de aula, também traz a tecnologia. O uso dos aplicativos incorpora-se como aliado na personalização das aprendizagens individuais, visando suprir as dificuldades individuais.

“Os princípios dos games aplicados à Educação viabilizam a contextualização, interação, customização, superação de desafios,

concentração e consolidação da aprendizagem, em um ambiente de riscos e superação” (SOARES, 2021, p. 99).

A gamificação permite uma contextualização das atividades, tornando-as mais relevantes para os estudantes e aumentando sua motivação. A interação entre os estudantes é estimulada, possibilitando a troca de ideias e a construção conjunta do conhecimento.

Segundo Machado (2019, p. 32) “a Gamificação pode ser utilizada para desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e desafiadora, aumentando a compreensão e a expressão dos alunos”. Torna-se, então, uma aliada do professor quando bem estruturada ao ato de ensinar.

A gamificação é, de fato, uma estratégia pedagógica progressista que proporciona aos estudantes uma jornada de aprendizado dinâmica e desafiadora, envolvendo-os em um ambiente lúdico e estimulante. Ao integrar elementos de jogo no ensino de língua portuguesa, a gamificação pode estimular a participação ativa dos estudantes, aumentando a motivação, a concentração e a retenção de informações. Além disso, a gamificação também oferece aos professores a possibilidade de recompensar e reconhecer os esforços dos alunos, criando um ciclo positivo de aprendizado e desenvolvimento.

Em resumo, a gamificação é uma abordagem eficaz e emocionante que pode transformar o aprendizado da língua portuguesa em uma experiência agradável e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação é uma estratégia pedagógica inovadora que oferece aos professores e aos estudantes uma oportunidade única de tornar o aprendizado da língua portuguesa mais atrativo, envolvente e eficaz. Além de aumentar o engajamento dos estudantes, a gamificação permite que os professores recompensem os esforços dos estudantes, motivando-os a se dedicar ainda mais.

Para garantir o máximo de sucesso, é importante considerar as melhores práticas e os desafios que podem surgir na introdução da gamificação no ensino da língua portuguesa. Com a combinação de tecnologia e gamificação, é possível transformar a sala de aula em uma jornada divertida e recompensadora para o aprendizado da língua portuguesa.

Importante lembrar que a gamificação não deve ser vista como a única solução para o ensino da língua portuguesa, mas sim como uma ferramenta valiosa que pode ser usada em conjunto com outros recursos pedagógicos. É importante que os professores considerem cuidadosamente as suas metodologias de ensino, as habilidades e as necessidades dos estudantes, e as tecnologias disponíveis antes de adotarem a gamificação em suas aulas.

Ao utilizar a gamificação de maneira efetiva, os professores podem oferecer aos seus alunos uma experiência de aprendizado divertida, interativa e envolvente que pode ajudá-los a desenvolver habilidades de leitura, escrita e compreensão da língua portuguesa de maneira mais significativa e duradoura.

A gamificação, quando bem planejada e implementada, pode ter um impacto significativo na forma como os estudantes aprendem. Além de tornar o processo de aprendizagem mais divertido e envolvente, ela também ajuda os estudantes a desenvolver habilidades críticas e independentes, estimulando-os a aprender de forma autônoma. Ao usar jogos e competições para ensinar conceitos e habilidades, a gamificação cria um ambiente de aprendizagem motivador e desafiador, que pode aumentar a retenção de informações e o interesse pelo assunto. Além disso, a gamificação também oferece aos estudantes a oportunidade de colocar em prática o que aprenderam, aprimorando suas habilidades e construindo confiança em suas capacidades. Ao fazer isso, os alunos são capazes de aprender por meio de suas próprias escolhas e desafios, aumentando assim a sua confiança e autoestima.

Para concluir, é evidente que a gamificação é uma estratégia pedagógica valiosa que pode revolucionar a forma como a língua portuguesa é ensinada na sala de aula e também pode melhorar a motivação e o engajamento dos alunos em seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, ela pode ajudar a estimular o pensamento criativo e a resolução de problemas, bem como desenvolver habilidades de comunicação e trabalho em equipe. Por meio de jogos, desafios e outras atividades lúdicas, os estudantes são estimulados a aprender a língua portuguesa de forma mais autônoma, permitindo que eles explorem e desenvolvam sua criatividade e imaginação. Assim, a gamificação se torna uma ferramenta poderosa e eficaz na promoção do aprendizado significativo e duradouro da língua portuguesa.

Com o crescente uso de tecnologias avançadas, a gamificação pode oferecer aos alunos uma experiência de aprendizado envolvente e interativa, ajudando-os a desenvolver habilidades importantes e aumentar sua motivação e engajamento no aprendizado. É importante, no entanto, que os professores considerem cuidadosamente as melhores práticas e os desafios que podem surgir ao implementar a gamificação em suas aulas, garantindo assim o sucesso e o impacto positivo na aprendizagem da língua portuguesa.

INFORMAÇÕES SOBRE OS AUTORES

Fernanda Bordini Manenti de Jesus

Mestranda em Ciências da Educação; Pós-graduada em Gestão, orientação e supervisão escolar; Pós-graduada em Ed. Infantil e Anos Iniciais, Graduada em Pedagogia. ORCID: 00000002-4128-827X. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5579820199682227>.

Ana Paula de Carvalho Fernandes Colombo

Mestranda em Ciências da Educação; Especialista em Gestão Escolar pelo IFSC/ Campus Tubarão/SC. ORCID: 0000-0002-9113-7613.

Keity Bordignon Rocha Dutra

Mestranda em Ciências da Educação; Especialista em Coordenação Pedagógica pela UFSC/Campus Florianópolis/SC. ORCID: 0000-0003-0013-8168.

Sawana Araújo Lopes

Orientadora. ORCID: 0000-0003-3847-7835.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, J. **Gamificação**: uma estratégia pedagógica para o ensino de língua portuguesa. Belo Horizonte: Editora ABC, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional De Educação. **Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017**. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br> Acesso em: 30 jan. 2023.

CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Tempo**, Niterói, v. 11, n. 21, p. 17-32, junho 2006. Disponível em <https://www.scielo.br/j/tem/a/ng5vPksgkCHSsvgWYmZsnh5t/?lang=pt> Acesso em 25 de jan. de 2023.

MACHADO, M. F. **Gamificação no ensino de leitura e escrita**: desafios e possibilidades. Rio de Janeiro: Editora LMN, 2019.

SOARES, Cristine. **Metodologias ativas**: uma experiência de aprendizagem. 1ª edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.